STAR WARS

BITWA O HOTH

INSTRUKCJA

Witaj w *Bitwie o Hoth*, szybkiej figurkowej grze strategicznej. Czy obejmiesz dowództwo nad budzącą grozę armią Imperium, czy nad dzielnymi siłami Rebelii?

Zacznij od przeczytania tej instrukcji, aby poznać zasady gry (lub odwiedź www.daysofwonder.com/battleofhoth/, aby obejrzeć wideoinstrukcję). Następnie wybierz dowolną bitwę opisaną w księdze scenariuszy. Zalecamy rozgrywać scenariusze po kolei, ponieważ są ułożone rosnąco pod względem złożoności.

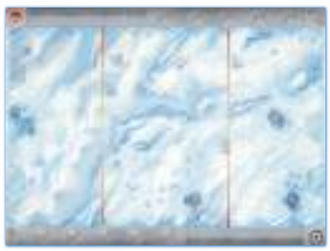
Jeśli chcesz się zanurzyć głębiej w konflikt między Sojuszem Rebeliantów a Imperium Galaktycznym, możesz rozegrać 2 dynamiczne kampanie. Oferują one bogatsze doświadczenia, ponieważ Twoje zwycięstwa i porażki wpływają na kolejne starcia.

rebel

DAYS OF WONDER

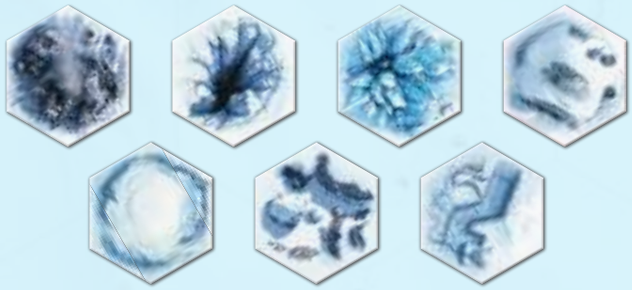
ZAWARTOŚĆ

♦ **dwustronna plansza**



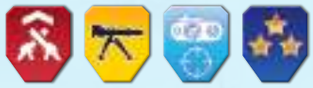
♦ **księga scenariuszy**

♦ **kartonowe elementy:**



19 dwustronnych kafelków terenu

6 dwustronnych żetonów medali



10 żetonów odznak sił specjalnych

3 kafelki konstrukcji

♦ **elementy do trybu kampanii:**

10 kart wsparcia

4 dzienniki kampanii

♦ **zestaw ciemnoszarych figurek Imperium Galaktycznego:**

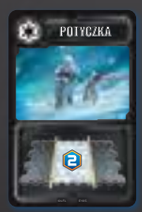
2 stojaki na karty

32 śnieżnych szturmowców

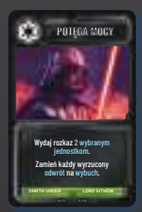
3 maszyny kroczące AT-AT

4 droidy zwiadowcze

25 kart dowodzenia Imperium Galaktycznego:



16 standardowych kart



9 kart przywódców

♦ **zestaw jasnoszarych figurek Sojuszu Rebeliantów:**

2 stojaki na karty

24 żołnierzy z Bazy Echo

9 śmigaczy śnieżnych

2 rebelianckie działa

25 kart dowodzenia Sojuszu Rebeliantów:

16 standardowych kart

9 kart przywódców

♦ **6 kości ataku**

♦ **instrukcja**

♦ **3 arkusze pomocy**

- 2 arkusze opisu jednostek
- arkusz opisu terenów

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Należy wybrać bitwę z księgi scenariuszy.
2. Planszę należy umieścić na środku stołu.
3. Kafelki terenu należy umieścić zgodnie z treścią scenariusza.
4. Figurki należy umieścić na planszy na pozycjach z mapy bitwy ze scenariusza.
   - Imperialna jednostka piechoty składa się z **4 figurek śnieżnych szturmowców**.
   - Imperialna jednostka pojazdów składa się z **1 figurki maszyny kroczącej AT-AT**.
   - Imperialna jednostka specjalna składa się z **2 figurek droidów zwiadowczych**.
   - Rebeliancka jednostka piechoty składa się z **3 figurek żołnierzy z Bazy Echo**.
   - Rebeliancka jednostka pojazdów składa się z **3 figurek śmigaczy śnieżnych**.
   - Rebeliancka jednostka specjalna składa się z **1 figurki rebelianckiego działa**.
5. Żetony odznak sił specjalnych należy umieścić na odpowiednich jednostkach, a żetony medali na odpowiednich celach na mapie zgodnie z zasadami specjalnymi scenariusza.
6. Obok planszy należy położyć 3 arkusze pomocy.
7. Stojaki na karty należy postawić przy brzegach planszy. Nie są one niezbędne do gry, ale przydają się zwłaszcza wtedy, gdy w rozgrywce biorą udział drużyny składające się z kilku osób.
8. Każdy gracz wybiera stronę konfliktu i siada po odpowiedniej stronie planszy.
9. Gracze biorą 16 standardowych kart dowodzenia przypisanych do wybranej frakcji. Jeśli wszyscy wyrażą zgodę, każdy gracz może wybrać 1 przywódcę i dołożyć do swojej talii 3 karty dowodzenia tego przywódcy. Następnie każdy tasuje swoją talię i kładzie zakrytą po swojej stronie planszy.
10. Każdy dobiera tyle kart dowodzenia, ile wskazano w scenariuszu. Gracze umieszczają karty w stojakach albo biorą je na rękę, nie pokazując ich przeciwnikowi.
11. Gracz rozpoczynający (frakcja wskazana w scenariuszu) zagrywa swoją pierwszą kartę i rozgrywa swoją pierwszą turę.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie określonej liczby medali (zazwyczaj od 4 do 5 w zależności od warunków zwycięstwa wybranego scenariusza).

W grze *Bitwa o Hoth* medal zdobywa się za każdą wrogą jednostkę, która została całkowicie wyeliminowane z pola bitwy. Gracz oznacza każdy zdobyty w ten sposób medal, umieszczając na dowolnym pustym polu medalu po swojej stronie planszy ostatnią figurkę z wyeliminowanej jednostki.

W niektórych scenariuszach można zdobyć dodatkowe medale za przejęcie i utrzymanie konkretnych kafelków terenu lub zrealizowanie określonych wytycznych.

Ponadto niektóre scenariusze zawierają sekcję z zasadami specjalnymi, w których opisano specjalne warunki zwycięstwa.

Pole bitwy

Bitwy są rozgrywane na podzielonej na sześciokątne pola planszy o wymiarach 10 pól na 7 pól. Pole bitwy jest podzielone na 3 strefy przez 2 czerwone przerywane linie. Tym samym obszar działań każdego gracza składa się z lewej flanki, środka i prawej flanki. Pole, przez które przechodzi czerwona linia, należy zarówno do flanki, jak i do środkowej strefy. Gdy zasady odnoszą się do pól na „linii bazowej", chodzi o rząd pól znajdujących się przy krawędzi planszy najbliżej gracza, o którym jest mowa.

TURA

Frakcja wskazana w scenariuszu rozpoczyna rozgrywkę. Dalej gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie, aż któryś z nich zdobędzie tyle medali, ile wskazano w warunkach zwycięstwa scenariusza.

Kolejność wykonywania czynności w turze gracza:

1. **ZAGRANIE KARTY DOWODZENIA** z ręki.
2. **WYDANIE ROZKAZÓW.** Wskaż jednostki, które zostaną objęte rozkazem, zgodnie z kryteriami wyznaczonymi przez zagraną kartę.
3. **RUCH JEDNOSTKAMI.** Wykonaj ruch jednostkami, które zostały objęte rozkazem, w wybranej przez siebie kolejności (po 1 jednostce na raz).
4. **PRZEPROWADZENIE ATAKU.** Zaatakuj jednostkami, które zostały objęte rozkazem, w wybranej przez siebie kolejności (po 1 jednostce na raz).
5. **DOBRANIE** karty dowodzenia.

1 Zagranie karty dowodzenia

Jednostki mogą wykonywać ruch lub atakować tylko wtedy, gdy otrzymają rozkaz. Kart dowodzenia używa się, aby wydawać rozkazy swoim jednostkom, a czasem aktywować też dodatkowe efekty.

Na początku swojej tury gracz zagrywa 1 kartę dowodzenia z ręki. Kładzie ją odkrytą przed sobą i odczytuje na głos jej treść.

W grze występują 2 rodzaje kart dowodzenia: **karty stref** i **karty taktyki**.

Karty stref

Kart stref używa się, aby wydać rozkazy swoim jednostkom w 1 albo kilku wskazanych strefach pola bitwy. Treść tych kart określa, ilu jednostkom we wskazanych strefach można wydać rozkaz.

Karty taktyki

Dzięki kartom taktyki można wykonać ruchy specjalne, zaatakować w określony sposób albo podjąć działania specjalne zgodnie z treścią tych kart.

> *Uwaga! Na niektórych kartach dowodzenia jest tekst*
>
> *„Jeśli nie masz jednostek piechoty/pojazdów, wydaj rozkaz 1 wybranej jednostce".*
>
> *W takiej sytuacji gracz wybiera jednostkę w dowolnej strefie i wydaje jej standardowy rozkaz bez uwzględniania premii opisanych na karcie.*

2 Wydawanie rozkazów

Po zagraniu karty dowodzenia należy określić jednostki, które otrzymują rozkaz.

Tylko te jednostki, które otrzymały rozkaz, mogą wykonać ruch, zaatakować albo wykonać akcję specjalną później podczas tury gracza.

Jednostka znajdująca się na polu na granicy stref (przedzielonym czerwoną linią), może otrzymać rozkaz z dowolnej z tych stref.

Jednostce nie można wydać więcej niż 1 rozkazu. Jeśli karta dowodzenia umożliwia wydanie większej liczby rozkazów niż liczba jednostek w odpowiedniej strefie, wszystkie nadmiarowe rozkazy przepadają.

Jeśli gracz nie ma żadnych jednostek w strefach wskazanych na zagranej karcie dowodzenia, nie wydaje żadnych rozkazów i przechodzi do kroku dobierania karty.

3 Ruch jednostek

Gracz wykonuje ruch swoimi jednostkami w wybranej przez siebie kolejności. Dana jednostka musi całkowicie zakończyć swój ruch, zanim ruszy się kolejna jednostka. Jednostka może się ruszyć tylko raz na turę. Jednostka objęta rozkazem nie musi się ruszać.

W zależności od rodzaju jednostki może się ona ruszyć o określoną liczbę pól. Na przykład jednostka żołnierzy może się ruszyć o 1 pole i zaatakować albo ruszyć się o 2 pola bez możliwości ataku. Jednostka śmigaczy może się ruszyć maksymalnie o 3 pola i zaatakować.

Opis ruchu wszystkich jednostek znajduje się w *Załączniku 1* (zob. str. 8) i na arkuszu opisu jednostek.

- Gracz musi zakończyć ruch jednostki, zanim ruszy kolejną jednostką.
- Jednostka objęta rozkazem może się ruszyć z jednej strefy pola bitwy do innej.
- Dwie jednostki nie mogą zajmować tego samego pola. Podczas ruchu jednostka nie może przejść przez pole, na którym jest inna jednostka.
- Gracz nie może wydzielić z jednostki pojedynczych figurek; jednostka musi pozostać razem i zawsze porusza się jako grupa.
- Jednostki nie mogą się ze sobą łączyć, nawet jeśli poniosły straty.
- Niektóre właściwości terenu mają wpływ na ruch i mogą przeszkodzić jednostce w wykonaniu pełnego ruchu lub ataku (zob. *Załącznik 2*, str. 10).
- Zasady ruchu, gdy jednostka wykonuje odwrót, różnią się nieznacznie od standardowych zasad ruchu (zob. *Odwrót*, str. 7).

4 Atak

Gdy gracz zakończy ruch ostatniej jednostki, przechodzi do rozpatrywania ataków. Wykonuje ataki po kolei, po 1 jednostce na raz, w wybranej przez siebie kolejności.

Aby zaatakować wrogą jednostkę, gracz rzuca odpowiednią liczbą kości ataku, która zależy od rodzaju jednostki atakującej, odległości od celu ataku i właściwości terenu (zob. *Procedura ataku* poniżej).

- Standardowo jednostka może zaatakować tylko raz na turę.
- Jednostka objęta rozkazem nie musi atakować.
- Jednostka nie może rozdzielić wyniku rzutu kośćmi między kilka różnych celów.
- Straty poniesione przez jednostkę nie wpływają na liczbę kości ataku, którymi gracz rzuca podczas przeprowadzania ataku tą jednostką. Oznacza to, że jednostka, w której została tylko 1 figurka, dysponuje taką samą siłą ognia co jednostka tego samego rodzaju, która nie straciła figurek.
- Jeśli cel znajduje się na sąsiednim polu, jednostka wykonuje **atak z bliska**.

Procedura ataku

1. **Gracz deklaruje na głos**, którą jednostką objętą rozkazem chce zaatakować, i wybiera cel tego ataku.
   - **Sprawdza zasięg ataku.** Upewnia się, że wybrany cel znajduje się w zasięgu jednostki.
   - **Sprawdza pole widzenia.** Upewnia się, że wybrany cel znajduje się w polu widzenia jednostki.

W swojej turze gracz kontrolujący Sojusz Rebeliantów zagrywa kartę dowodzenia, dzięki której może wydać rozkazy 3 jednostkom w środkowej strefie. Wydaje więc rozkazy widocznej jednostce śmigaczy śnieżnych i 2 jednostkom piechoty.

1 Gracz wykonuje ruch rebeliancką jednostką piechoty z lewej strony. Porusza ją o 1 pole w stronę imperialnej jednostki piechoty, która znajduje się na polu skał.

2 Chciałby też wykonać ruch drugą jednostką piechoty na pole okopów, ale nie może przejść przez pole, na którym znajduje się inna jednostka, więc okopy są poza jego zasięgiem (3 pola). W tej sytuacji wykonuje najpierw ruch jednostką pojazdów o maksymalnie 3 pola, aby jak najbardziej zbliżyć się do innej imperialnej jednostki piechoty.

3 Teraz druga rebeliancka jednostka piechoty ma wolną drogę – porusza się o 2 pola i kończy swój ruch na polu okopów. W bieżącej turze ta jednostka nie może już zaatakować (bo ruszyła się o 2 pola).

2. **Ustala, iloma kośćmi ataku powinien rzucić**, uwzględniając rodzaj jednostki atakującej i jej odległość od celu ataku.
3. **Uwzględnia wpływ terenu** na liczbę kości. W razie potrzeby odpowiednio zmniejsza liczbę kości.
4. **Rozpatruje atak.** Rzuca kośćmi ataku i rozpatruje wynik rzutu.

Zasięg ataku

Zasięg ataku jednostki danego rodzaju ustala się w następujący sposób:

To zasięg ataku jednostki piechoty. Ta jednostka objęta rozkazem może zaatakować wrogą jednostkę znajdującą się w odległości maksymalnie 3 pól. Jeśli wroga jednostka znajduje się na sąsiadującym polu, ma 3 kości ataku (atak z bliska), jeśli odległość wynosi 2 pola, ma 2 kości, a jeśli odległość to 3 pola, ma 1 kość. Tak więc podstawowa liczba kości ataku zmniejsza się wraz ze wzrostem odległości od celu i dla jednostki piechoty wynosi odpowiednio 3/2/1.

Opis zasięgu ataku wszystkich jednostek znajduje się w *Załączniku 1* (zob. str. 8).

Spośród 3 rebelianckich jednostek z poprzedniego przykładu tylko 2 mogą zaatakować. Jednostka piechoty z lewej (zasięg ataku: 3/2/1) atakuje wrogą jednostkę piechoty na sąsiednim polu skał, więc podstawowa liczba kości ataku w tym przypadku to 3. Podstawowa liczba kości ataku dla jednostki pojazdów (zasięg ataku: 4/2) to w tym wypadku 4. Rebeliancka jednostka piechoty na polu okopów poruszyła się w tej turze o 2 pola, więc nie może zaatakować.

Pole widzenia

Aby zaatakować wroga, jednostka musi widzieć cel, czyli mieć go w polu widzenia.

Pole widzenia można przedstawić za pomocą linii wychodzącej ze środka pola, na którym znajduje się jednostka atakująca, i kończącej się na środku pola, na którym znajduje się cel ataku. Pole widzenia uznaje się za zablokowane, jeśli na dowolnym polu, przez które przebiega ta linia, występuje przeszkoda. Do przeszkód zaliczają się:

- jednostki (zarówno wrogie, jak i przyjazne),
- kafelki terenu i kafelki konstrukcji, które blokują pole widzenia (zob. *Załączniki 2* i *3*, str. 10). Kafelki terenu na polach, na których znajdują się jednostka atakująca i cel ataku, nigdy nie blokują pola widzenia.

Uwaga! *Szczegółowe zasady dotyczące pola widzenia znajdują się w* Załączniku 7: Szczególne przypadki *(zob. str. 12).*

Pole widzenia między tymi 2 jednostkami jest zablokowane przez skały.

Wpływ terenu

Każdy kafelek terenu zapewnia jednostkom pewne korzyści i dodatkową ochronę. Ich szczegółowe opisy znajdują się w *Załączniku 2* (zob. str. 10), a skrócona wersja na arkuszu opisu terenów. Jeśli dany teren zapewnia celowi ataku ochronę, należy odpowiednio zmniejszyć liczbę kości ataku.

Rodzaj terenu może zapewniać ochronę jednostce, **która się na nim znajduje**. Na przykład gdy jednostka piechoty atakuje wrogą jednostkę stojącą na polu skał, rzuca 1 kością mniej. Ponadto rodzaj terenu może wprowadzać ograniczenia ataku dla jednostki, **która z niego atakuje**. Na przykład gdy jednostka pojazdów atakuje z pola budynku, rzuca 2 kośćmi mniej.

Ochrona zapewniana przez teren i utrudnienia wynikające z terenu kumulują się.

Rozpatrywanie ataków

Po rzucie kośćmi najpierw należy rozpatrzyć trafienia, później rozpatruje się odwroty.

Trafienie

Jednostka atakująca uzyskuje po 1 trafieniu za każdy wyrzucony symbol na kości ataku, który pasuje do rodzaju atakowanej jednostki. Każdy wyrzucony symbol wybuchu to 1 trafienie bez względu na rodzaj jednostki.

Za każde trafienie atakowana jednostka ponosi 1 stratę – należy z niej usunąć 1 figurkę. Jeśli jednostka traci ostatnią figurkę, atakujący umieszcza ją na 1 z pustych pól medali po swojej stronie planszy.

Jeśli atakujący uzyskał więcej trafień niż wynosi liczba figurek w atakowanej jednostce, dodatkowe trafienia nie mają żadnego efektu.

symbol piechoty
1 trafienie w jednostkę piechoty (śnieżnego szturmowca albo żołnierza z Bazy Echo).

symbol pojazdu
1 trafienie w jednostkę pojazdów (AT-AT albo śmigacz śnieżny).

symbol wybuchu
1 trafienie w dowolną jednostkę (piechotę, pojazd albo specjalną).

symbol krzyżyka
Pudło. Ten symbol nie zapewnia trafień ani odwrotów.

Jeśli symbol nie pasuje do rodzaju atakowanej jednostki i nie jest symbolem wybuchu ani odwrotu, również traktuje się go jako pudło.

Odwrót

symbol odwrotu
Po rozpatrzeniu wszystkich trafień i uwzględnieniu strat należy rozpatrzyć symbole odwrotu.

Za każdy wyrzucony symbol odwrotu atakowana jednostka musi się wycofać o 1 pole w kierunku swojej linii bazowej, czyli krawędzi planszy, przy której siedzi kontrolujący ją gracz. Dwa takie symbole spowodują wycofanie się o 2 pola itd.

Gracz kontrolujący jednostkę decyduje, na które pole ją wycofa, stosując się do następujących zasad:

- Jeśli zasady specjalne scenariusza nie wskazują inaczej, jednostka musi się wycofać w kierunku linii bazowej gracza kontrolującego tę jednostkę.
- Właściwości terenu nie przerywają ruchu wycofującej się jednostki; dana jednostka może przechodzić przez skały czy wraki bez zatrzymywania się. Jednostka nie może się jednak wycofać przez nieprzekraczalny teren.
- Jednostka nie może się wycofać na pole, na którym znajduje się inna jednostka (przyjazna albo wroga), ani przez nie przejść.
- Jeśli jednostka nie może się wycofać albo jest zmuszona wycofać się poza pole bitwy, traci 1 figurkę za każde brakujące pole.
- Niektóre rodzaje terenu pozwalają pewnym jednostkom zignorować 1 wyrzucony przeciw nim symbol odwrotu.
- Jeśli jest taka możliwość, gracz musi wycofać jednostkę o tyle pól, ile symboli odwrotu wyrzucił przeciwnik. Nie może wybrać, że woli stracić figurkę, zamiast się wycofać.

5 Dobranie karty dowodzenia

Po rozpatrzeniu wszystkich trafień i odwrotów gracz odkłada wykorzystaną kartę dowodzenia odkrytą na stos kart odrzuconych obok swojej talii i dobiera nową kartę. Następnie jego tura się kończy.

Jeśli talia gracza się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z nich nową talię.

1 Gracz Rebelii chce najpierw przeprowadzić atak swoją jednostką piechoty. To, że w jednostce została tylko 1 figurka, nie wpływa na jej siłę ognia, więc w przypadku ataku na cel na sąsiednim polu podstawowa liczba kości wynosi 3. Atakowana jednostka znajduje się jednak na polu skał, które zapewniają ochronę przeciwko atakom piechoty, więc atakująca jednostka rzuca 1 kością mniej. Gracz Rebelii rzuca 2 kośćmi. Wynik rzutu to krzyżyk i wybuch. Uzyskuje więc 1 trafienie, wskutek czego imperialna jednostka piechoty traci 1 figurkę. Nie wyrzucono symbolu odwrotu, więc cel się nie wycofuje. Atak tej jednostki można uznać za zakończony, więc gracz Rebelii może rozpatrzyć atak kolejnej jednostki.

2 Jednostka śmigaczy śnieżnych rzuca 4 kośćmi, atakując wrogą jednostkę piechoty na sąsiadującym polu. Wynik rzutu to 1 symbol pojazdu, 2 symbole piechoty i 1 symbol odwrotu. Symbol pojazdu to pudło. Każdy symbol piechoty zapewnia po 1 trafieniu, więc z imperialnej jednostki piechoty należy usunąć 2 figurki.

3 Jako że wyrzucono symbol odwrotu, atakowana jednostka piechoty, która teraz składa się z 2 figurek, musi się wycofać o 1 pole w kierunku swojej linii bazowej. Gracz Imperium wybiera, na które pole wycofuje się ta jednostka, po czym faza ataku się kończy.

ZAŁĄCZNIKI

1/ JEDNOSTKI

Jednostki standardowe

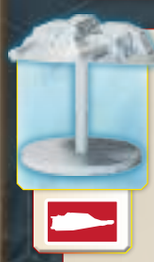
Te jednostki funkcjonują zgodnie z zasadami opisanymi na poprzednich stronach, przy czym każda z nich stosuje się także do swoich zasad specjalnych. Należy dokładnie zapoznać się z opisami jednostek poniżej.

JEDNOSTKI SOJUSZU REBELIANTÓW

ŻOŁNIERZ Z BAZY ECHO
jednostka piechoty

Liczba figurek w jednostce • 3
Ruch • 0–1 pole i atak albo 2 pola i brak ataku.

atak	trafiona
3 2 1	



ŚMIGACZ ŚNIEŻNY
jednostka pojazdów/latająca

Liczba figurek w jednostce • 3
Ruch • 0–3 pola. Może się ruszać na pola szczelin.

atak	trafiona
4 2	

REBELIANCKIE DZIAŁO
jednostka specjalna/artyleria

Liczba figurek w jednostce • 1
Ruch • Nie może się ruszać.

atak	trafiona
4 3 2 1	

- Ignoruje wszystkie wyrzucone przeciwko niej symbole odwrotu.

Uwaga! Wyeliminowanie jednostki rebelianckiego działa nie zapewnia medalu.

JEDNOSTKI IMPERIUM GALAKTYCZNEGO

ŚNIEŻNY SZTURMOWIEC
jednostka piechoty

Liczba figurek w jednostce • 4
Ruch • 0–1 pole i atak albo 2 pola i brak ataku.

atak	trafiona
3 2 1	

AT-AT
jednostka pojazdów

Liczba figurek w jednostce • 1
Ruch • 0–1 pole. Nie może się ruszać na pola grani.

atak	trafiona
3 3 3	

- Gdy jest atakowana, należy wykonać **przerzut potwierdzający** wszystkich kości z wynikami trafienia. Jeśli w wyniku przerzutu wypadnie co najmniej 1 wybuch, zostaje wyeliminowana.
- Ignoruje wszystkie wyrzucone przeciwko niej symbole odwrotu.
- Nie otrzymuje zapewnianej przez teren ochrony.

DROID ZWIADOWCZY
jednostka specjalna/droid

Liczba figurek w jednostce • 2
Ruch • 0–2 pola.

atak	trafiona
2 1	

Uwaga! Wyeliminowanie jednostki droidów zwiadowczych nie zapewnia medalu.

Siły specjalne

Te jednostki są oznaczone symbolami odznak na mapie przygotowania scenariusza. Na planszy oznacza się je dodatkowo żetonami odznak. Zachowują się tak samo jak standardowe jednostki, ale mają dodatkowe zdolności. Jednostka nie może mieć więcej niż 1 odznaki.

Komandosi (piechota)

Wysoce wyspecjalizowani żołnierze, którzy zostali wyszkoleni do działań w trudnych warunkach i walki na krótkim dystansie.

Jeśli po rozpatrzeniu ataku z bliska objęta rozkazem jednostka komandosów wyeliminowała wrogą jednostkę albo zmusiła ją do odwrotu, ta jednostka komandosów może wykonać **przejęcie pozycji** – porusza się na pole, na którym znajdował się cel, i ponownie atakuje.

- Jednostka komandosów może wykonać tylko 1 przejęcie pozycji na turę.
- Wynikający z przejęcia pozycji atak musi być zakończony, zanim gracz przejdzie do rozpatrywania ataku kolejnej jednostki.
- Podczas przejęcia pozycji obowiązują ograniczenia ruchu i ataku wynikające z właściwości terenu. Na przykład jednostka komandosów, która w ramach przejęcia pozycji rusza się na pole wraku, nie może już zaatakować.
- Celem ataku po przejęciu pozycji może być dowolna wroga jednostka w zasięgu ataku.

Zwiadowcy (piechota)

Wyszkoleni w zakresie zwiadu żołnierze mogą zapewnić przewagę w walce, dostarczając informacje o wrogich jednostkach.

Gdy jednostka zwiadowców znajduje się na polu grani i ma w polu widzenia wrogą jednostkę (zasięg nie ma znaczenia), każda przyjazna jednostka atakująca tę wrogą jednostkę rzuca 1 kością więcej.

Elitarne eskadry (śmigacze śnieżne)

W skład elitarnych eskadr wchodzą najlepsi piloci Rebelii.

Jednostka elitarnych śmigaczy składa się z 4 figurek.

E-Web (piechota)

gotowa — w ruchu

Ciężki blaster samopowtarzalny E-Web to śmiercionośna broń, ale jej rozstawienie wymaga czasu...

- Jednostka E-Web zaczyna każdą bitwę z żetonem odznaki odwróconym na stronę „gotowa".
- Gdy objęta rozkazem **wykona ruch**, żeton należy odwrócić na stronę „w ruchu".
- Gdy objęta rozkazem **nie wykona ruchu**, żeton należy odwrócić na stronę „gotowa".

Jednostka E-Web z żetonem odznaki „w ruchu" zachowuje się jak standardowa jednostka piechoty.

Za każdym razem, gdy jednostka E-Web z żetonem odznaki „gotowa" atakuje, może raz przerzucić dowolną liczbę kości ataku.

Elitarni żołnierze (piechota)

Zaprawieni w boju weterani, którzy wiedzą, że podczas bitwy najważniejsze są mobilność i manewrowość.

Jednostka elitarnych żołnierzy może zaatakować, nawet jeśli ruszyła się o 2 pola. Nadal obowiązują ograniczenia ruchu i ataku wynikające z właściwości terenu.

2/ TEREN

Grań

Ruch • Jednostka AT-AT nie może ruszyć się na pole grani. Brak ograniczeń ruchu dla pozostałych jednostek.

Atak • Brak ograniczeń.

Ochrona • Gdy jednostka na polu grani jest celem, atakujący rzuca 1 kością mniej, chyba że też jest na polu grani.

Pole widzenia • Blokuje pole widzenia.

Dodatkowe • Pole widzenia między 2 jednostkami na polach grani jest blokowane tylko przez inne jednostki na polach grani i przez pola seraków (zob. *Załącznik* 7, str. 12).

Budynek i wrak

Ruch • Jednostka, która wejdzie na pole budynku/wraku, musi się zatrzymać i nie może ruszyć dalej w tej turze.

Atak • Jednostka nie może atakować w turze, w której weszła na pole budynku/wraku. Jednostka pojazdów na polu budynku/wraku rzuca 2 kośćmi mniej.

Ochrona • Gdy jednostka na polu budynku/wraku jest celem, atakujące pojazdy rzucają 2 kośćmi mniej, a inne jednostki 1 kością mniej.

Pole widzenia • Blokują pole widzenia.

Skały

Ruch • Jednostka, która wejdzie na pole skał, musi się zatrzymać i nie może ruszyć dalej w tej turze.

Atak • Jednostka nie może atakować w turze, w której weszła na pole skał.

Ochrona • Gdy jednostka na polu skał jest celem, atakujące pojazdy rzucają 2 kośćmi mniej, a inne jednostki 1 kością mniej.

Pole widzenia • Blokują pole widzenia.

Okopy

Ruch • Brak ograniczeń.

Atak • Brak ograniczeń.

Ochrona • Gdy jednostka piechoty na polu okopów jest celem, atakujący rzuca 1 kością mniej. Ponadto jednostka piechoty na polu okopów może zignorować 1 wyrzucony przeciw niej symbol odwrotu. Nie zapewnia ochrony innym jednostkom.

Pole widzenia • Nie blokują pola widzenia.

Serak

Ruch • Jest terenem nieprzekraczalnym dla **wszystkich** jednostek.

Pole widzenia • Zawsze blokuje pole widzenia.

Szczelina

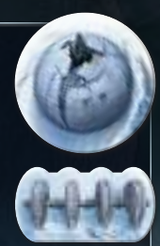
Ruch • Jest terenem nieprzekraczalnym dla **wszystkich** jednostek z wyjątkiem latających (np. śmigaczy śnieżnych).

Pole widzenia • Nie blokuje pola widzenia.

3/ KONSTRUKCJE

Niektóre mapy przygotowania scenariusza wymagają umieszczenia tych kafelków na planszy. Choć można je atakować i niszczyć, **nie są jednostkami**.

Generator osłon / działo jonowe



Ruch • Są terenami nieprzekraczalnymi dla wszystkich jednostek.

Ochrona • Korzystają z ochrony zapewnianej przez pole terenu, na którym się znajdują.

Pole widzenia • Blokują pole widzenia.

4/ DODATKOWE KRYTERIA

Podczas rozgrywki w *Bitwę o Hoth* gracze mogą zdobyć dodatkowe medale z mapy, jeśli spełnią wyznaczone kryteria.

PRZECHODNI (kryterium medalu)

Gracz jest w posiadaniu medalu z tego pola, dopóki jego jednostka znajduje się na tym polu. Jeśli jednostka z jakiegokolwiek powodu opuści to pole (w wyniku ruchu, odwrotu albo wyeliminowania przez wroga), gracz natychmiast traci ten medal i umieszcza go na jego pierwotnym miejscu.

STAŁY (kryterium medalu)

Gracz na stałe zdobywa medal z tego pola w momencie, w którym jego jednostka na nie wejdzie. Tego medalu nie zwraca się, nawet jeśli jednostka gracza opuści to pole w dalszej części rozgrywki.

NAGŁY KONIEC (kryterium końca gry)

Gdy tylko wyznaczona strona konfliktu spełni warunki nagłego końca, scenariusz natychmiast zostaje przerwany i gracz, który spełnił to kryterium, zostaje zwycięzcą.

5/ ROZGRYWKA Z KARTAMI PRZYWÓDCÓW

W grze *Bitwa o Hoth* występuje 6 zestawów kart przywódców: Darth Vader, Maximilian Veers i Firmus Piett z Imperium Galaktycznego oraz Leia Organa, Luke Skywalker i Han Solo z Sojuszu Rebeliantów.

Aby wprowadzić do rozgrywki karty przywódców, każdy gracz wybiera 1 przywódcę ze swojej frakcji, a następnie wtasowuje 3 przypisane mu karty do swojej talii dowodzenia. Wszystkie karty przywódców są kartami taktyki i zagrywa się je jak standardowe karty.

6/ WARIANT DRUŻYNOWY DLA 3–4 GRACZY

W grze *Bitwa o Hoth* możliwa jest rozgrywka drużynowa, podczas której strona konfliktu (albo nawet obie) jest kontrolowana przez drużynę 2 graczy. Różnice względem standardowej gry opisano poniżej.

1. Utworzenie drużyn

Gracze tworzą 2 drużyny, każda składająca się z maksymalnie 2 graczy. Jeśli w rozgrywce uczestniczy 3 graczy, w 1 z drużyn będzie tylko 1 osoba.

Każda 2-osobowa drużyna wybiera pierwszego gracza, który siada z lewej strony swojej drużyny. Każdy gracz bierze po 1 stojaku na karty.

2. Przygotowanie do gry

Scenariusz przygotowuje się według standardowych zasad. Podczas kroku 9. przygotowania należy uwzględnić następujące modyfikacje:

- Drużyna 1-osobowa przygotowuje karty standardowo.
- Gracze z drużyny 2-osobowej tasują karty dowodzenia wybranej frakcji i rozdają sobie po 8 zakrytych kart, z których tworzą indywidualne talie. Następnie każdy gracz z tej drużyny dobiera ze swojej talii połowę (zaokrąglając w górę) początkowej liczby kart wskazaną w przygotowaniu scenariusza i bierze je na rękę albo umieszcza w swoim stojaku na karty.
- Podczas rozgrywki z przywódcami każdy gracz w drużynie wybiera po 1 przywódcy i dokłada jego 3 karty do swojej indywidualnej talii po jej stworzeniu. Gracz z drużyny 1-osobowej dokłada 3 karty wybranego przywódcy do swojej talii według standardowych zasad.

3. Przebieg gry

Podczas rozgrywki drużyny rozgrywają swoje tury naprzemiennie. Rozpoczyna frakcja wskazana w przygotowaniu scenariusza bez względu na liczbę graczy w drużynach. Gracze z tej samej drużyny rozgrywają swoje tury na zmianę.

Uwaga! W drużynie gracz rozgrywający swoją turę jest aktywnym graczem.

W rozgrywce 4-osobowej grę rozpoczyna pierwszy gracz z drużyny rozpoczynającej, a po nim swoją turę rozgrywa pierwszy gracz z drużyny przeciwnej. Następnie swoją turę rozgrywa drugi gracz z drużyny rozpoczynającej, a po nim przychodzi kolej na drugiego gracza z drużyny przeciwnej.

W rozgrywce 3-osobowej gracz z drużyny 1-osobowej rozgrywa swoją turę po każdym graczu z drużyny 2-osobowej.

Przykład. *W rozgrywce 3-osobowej gracz z drużyny 1-osobowej kontroluje Imperium, a drużyna 2-osobowa – Rebelię. Grę rozpoczyna strona Rebelii i kolejność rozgrywania tur będzie następująca: pierwszy gracz z Rebelii, gracz z Imperium, drugi gracz z Rebelii, gracz z Imperium itd.*

Obowiązują standardowe zasady rozgrywania tur z następującymi zmianami dotyczącymi drużyn 2-osobowych:

- Aktywny gracz może zagrywać tylko karty dowodzenia ze swojej ręki.
- Na koniec swojej tury aktywny gracz odkłada zagraną w tej turze kartę dowodzenia na indywidualny stos kart odrzuconych, a następnie dobiera kartę dowodzenia ze swojej indywidualnej talii.
- Gracze z tej samej drużyny mogą pokazywać sobie swoje karty dowodzenia. Mogą również omawiać ze sobą strategię i plany na kolejne tury, ale muszą to robić w sposób jawny, tak aby drużyna przeciwna ich słyszała. Do aktywnego gracza należy ostateczna decyzja, co zrobi w swojej turze.
- Po zagraniu karty „Rozmieścić flotę!" aktywny gracz może odrzucić do 3 kart i dobrać o 1 kartę więcej, niż odrzucił. Następnie drugi gracz z drużyny może odrzucić do 3 kart i dobrać tyle kart, ile odrzucił.

7/ SZCZEGÓLNE PRZYPADKI

Pole widzenia a krawędzie pól

Może się zdarzyć, że podczas sprawdzania pola widzenia między 2 jednostkami linia między środkami pól, na których te jednostki się znajdują, przebiega wzdłuż 1 albo kilku pól z przeszkodami bez przecinania ich. W takiej sytuacji:

- Jeśli przeszkody znajdują się po tej samej stronie linii, pole widzenia nie jest zablokowane (zob. przypadki 1 i 2 poniżej).
- Jeśli przeszkody znajdują się po obu stronach linii, pole widzenia jest zablokowane (zob. przypadek 3 poniżej).

Choć w zasięgu ataku rebelianckiego działa są 3 imperialne jednostki piechoty, to w jej polu widzenia są tylko 2 z nich.

Przypadek 1. Linia pola widzenia przebiega wzdłuż pola skał, ale go nie przecina, więc pole widzenia nie jest blokowane.

Przypadek 2: Linia pola widzenia przebiega wzdłuż 2 pól z przeszkodami (przyjazna jednostka i pole grani), ale znajdują się one po tej samej stronie linii, więc pole widzenia nie jest blokowane.

Przypadek 3: Linia pola widzenia przebiega wzdłuż 2 pól z przeszkodami (pole skał i pole grani), które znajdują się po obu stronach linii, więc pole widzenia jest zablokowane.

Pole widzenia i granice pola bitwy

Połówki pól znajdujące się na brzegach pola bitwy również blokują pole widzenia.

Linia pola widzenia między tymi 2 jednostkami przebiega wzdłuż 2 pól z przeszkodami, które znajdują się po obu stronach (granica pola bitwy z lewej strony i rebeliancki oddział piechoty z prawej strony). Pole widzenia jest zablokowane.

Pole widzenia i granie

Jednostki znajdujące się na polu grani stosują się do nieco zmienionych zasad dotyczących pola widzenia. **Pole widzenia między 2 jednostkami znajdującymi się na polach grani** jest blokowane tylko przez:

- inne jednostki na polach grani,
- seraki.

Jeśli na polu grani znajduje się tylko 1 z 2 jednostek, dla których sprawdza się pole widzenia, należy stosować się do standardowych zasad.

1 Zgodnie ze standardowymi zasadami pole widzenia między rebeliancką jednostką piechoty na polu grani a imperialną jednostką piechoty, która nie jest na polu grani, jest zablokowane przez pole skał.

2 Gdy imperialna jednostka piechoty również wejdzie na pole grani, pole widzenia nie będzie blokowane przez pole skał. Pole widzenia nie będzie też blokowane przez pole grani między tymi jednostkami.

3 Pole widzenia między tymi jednostkami mogłoby zablokować pole seraka lub, jak w tym przypadku, inna jednostka, która znajduje się na polu grani.

Autorzy gry: Richard Borg i Adrien Martinot
Ilustracje: Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti i Clément Masson

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder i logo Days of Wonder to zarejestrowane znaki handlowe Asmodee North America i Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder. Wszelkie prawa zastrzeżone.